

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

PUBLICATION NUMBER : 10254343
PUBLICATION DATE : 25-09-98

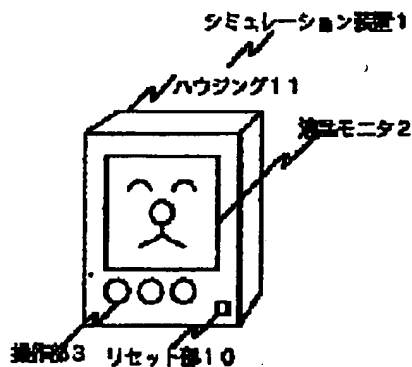
APPLICATION DATE : 06-03-97
APPLICATION NUMBER : 09092692

APPLICANT : JALECO:KK;

INVENTOR : KANAZAWA YOSHIKI;

INT.CL. : G09B 9/00 A63F 9/22

TITLE : PORTABLE SIMULATION DEVICE



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To eliminate the chances of losing an interest while operating the device by letting a user to observe the changes in the face section of a simulated animal displayed on a display section and guiding the user to have an affection to the animal displayed on the display section.

SOLUTION: This simulation device, in which an animal is simulatively raised, is provided with a housing 11 that forms the simulation device, a display section 2 which displays the face portion of the animal and an operating section 3 which operates the device 1. A user operates the section 3 in accordance with the changes of the face portion of the animal displayed on the section 2.

COPYRIGHT: (C)1998,JPO

(51) IntCl.⁶ 識別記号

G 0 9 B 9/00

A 6 3 F 9/22

F I

G 0 9 B 9/00

A 6 3 F 9/22

Z

A

審査請求 未請求 請求項の数1 書面 (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願平9-92692

(22) 出願日 平成9年(1997) 3月6日

(71) 出願人 591217137

株式会社ジャレコ

東京都世田谷区用賀2丁目19番7号

(72) 発明者 金沢 義秋

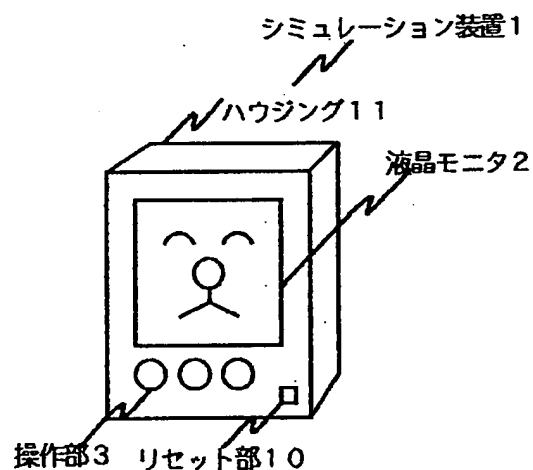
東京都世田谷区用賀2丁目19番7号株式会社ジャレコ内

(54) 【発明の名称】 携帯用シミュレーション装置

(57) 【要約】

【目的】 ユーザは前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化を観察することができるのみならず、前記表示部に表示されている前記生物に愛着を抱くようになり、前記シミュレーション装置を操作していても飽きることがない。

【構成】 生物を飼育または育成するシミュレーション装置において、前記シミュレーション装置を形成するハウジングと、前記生物の顔部分が表示された表示部と、前記シミュレーション装置を操作する操作部とを有し、前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化に応じて、前記操作部を操作することを特徴とするシミュレーション装置を提供する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】生物を飼育または育成するシミュレーション装置において、

前記シミュレーション装置を形成するハウジングと、

前記生物の顔部分が表示された表示部と、

前記シミュレーション装置を操作する操作部とを有し、

前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化に応じて、前記操作部を操作することを特徴とするシミュレーション装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、生物を飼育または育成するシミュレーション装置に関するものである。

【0002】

【従来技術】従来のシミュレーション装置においては、例えば、熱帯魚の育成シミュレーション装置が提唱されていた。この装置によれば、画面に複数の熱帯魚が常時表示され、所定時間が経過すると、ユーザが餌を与える旨の操作を行う。すると、画面に表示されている熱帯魚は徐々に大きくなり、ユーザは、現実の熱帯魚を育成するのと同様の体験を得ることができる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記従来のシミュレーション装置は、現実の生物の育成を単に画面に表示される生物に置き換えただけであり、シミュレーション装置であるからこそ可能となる要素が付加されておらず、シミュレーション装置自体が単調となり、ユーザに飽きられやすいという課題があった。

【0004】

【課題を解決するための手段】本発明は、上記の課題を解決するために提唱されたものであり、生物を飼育または育成するシミュレーション装置において、前記シミュレーション装置を形成するハウジングと、前記生物の顔部分が表示された表示部と、前記シミュレーション装置を操作する操作部とを有し、前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化に応じて、前記操作部を操作することを特徴とするシミュレーション装置を提供する。

【0005】

【作用】生物を飼育または育成するシミュレーション装置において、前記シミュレーション装置を形成するハウジングと、前記生物の顔部分が表示された表示部と、前記シミュレーション装置を操作する操作部とを有し、前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化に応じて、前記操作部を操作することを特徴とするので、本発明によれば、ユーザは前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化を観察することができるのみならず、前記表示部に表示されている前記生物に愛着を抱くようになり、前記シミュレーション装置を操作していても飽きることがない。

【0006】

【実施例】以下、本発明に係るシミュレーション装置を各図面に基づいて順次説明する。図1は、本発明に係るシミュレーション装置の第1の実施例である。同図において、シミュレーション装置1は、シミュレーション装置1の全体を形成するハウジング11と、生物の顔部分を表示する液晶モニタ2と、シミュレーション装置1を操作するための操作部3と、シミュレーション装置1全体をリセットするためのリセット部10とにより構成されている。なお、第1の実施例においては、ハウジング11は携帯可能な大きさであり、また、形状は箱形である。

【0007】図2は、本発明に係るシミュレーション装置の第2の実施例である。第2の実施例は、第1の実施例と同様に、シミュレーション装置1は、シミュレーション装置1の全体を形成するハウジング11と、生物の顔部分を表示する液晶モニタ2と、シミュレーション装置1を操作するための操作部3と、シミュレーション装置1全体をリセットするためのリセット部10とにより構成されている。なお、第2の実施例においては、ハウジング11は携帯可能な大きさであるが、生物の頭部を形成しており、例えば、耳12が設けられており、また、ヒゲ13がプリントされている。

【0008】図3乃至図5は図1及び図2で説明した液晶モニタ2の説明図である。図3乃至図5を観察することにより容易に推測できるように、液晶モニタ2には、生物の顔部分が表示されている。すなわち、液晶モニタ2には、顔における必要最小限の構成要素である目、鼻、口等が表示されており、各構成要件の形状若しくは表示位置が変化することにより、生物の表情の変化を作り出している。例えば、図3は、生物が微笑んでいる表情を表示しており、また、図4は、生物の苦痛を表示しており、さらに、図5は生物の怒りを表示している。

【0009】図6は、本発明に係るシミュレーション装置1のブロック図である。シミュレーション装置1は、図1及び図2で説明した構成要素の他に、CPU4、PPU5、ROM6、RAM7、タイマ8及びバス11により構成されている。CPU4は、シミュレーション装置1を統括・管理する。PPU5は、液晶モニタ2に表示される映像を生成する。ROM6は、CPU4がシミュレーション装置1を統括・管理するのに必要な動作プログラム等を格納する。RAM7は、CPU4がシミュレーション装置1においてシミュレーションを行うのに必要な各種データを格納する。タイマ8は、現在時刻を算出し、そして、算出された現在時刻は液晶モニタ2に表示される。バス11は、上記説明した各構成要素を電氣的に結線する。

【0010】図9は、図6におけるROM6の構成図である。ROM6は、表情データ格納エリア61及び動作プログラム格納エリア62により構成される。表情データ格納エリア61には、図3乃至図5で説明したよう

な、液晶モニタ2に表示される生物の顔部分に関する複数の表情データが格納されており、各表情データは一つの表情に対応する。また、動作プログラム格納エリア62には、CPU4がシミュレーション装置1を統括・管理するのに必要な動作プログラム等が格納されている。

【0011】図10は、図6におけるRAM7の構成図である。RAM7は、トイレバロメータ71及び空腹バロメータ72により構成される。トイレバロメータ71は、液晶モニタ2に表示される生物のトイレに行く頻度をバロメータとしてデータ化している。トイレバロメータ71は0から始まり、Tを最高とする。そして、タイマ8により時間が経過する毎に、その値がインクリメントされ、最終的にTに到達すると、液晶モニタ2に表示される生物は、トイレに行きたいという意思を有するという設定にする。一方、空腹バロメータ72は、液晶モニタ2に表示される生物の空腹度をバロメータとしてデータ化している。空腹バロメータ72は0から始まり、Kを最高とする。そして、タイマ8により時間が経過する毎に、その値がインクリメントされ、最終的にKに到達すると、液晶モニタ2に表示される生物は、食事をしたいという意思を有するという設定にする。

【0012】図7は、本発明に係るシミュレーション装置1の動作図である。まず、図示しない絶縁テープを抜き取る等の作業を行うことによりシミュレーション装置1は通電状態となる(ステップ7-1)。次に、リセット部10を押すことにより、シミュレーション装置1全体を初期化する(ステップ7-2)。そして、以上の動作が終了すると、シミュレーション装置1は、シミュレーションモードに移行する(ステップ7-3)。

【0013】図8は、図7で説明したシミュレーションモードの動作図である。シミュレーションモードを開始した段階では、RAM7は図7のステップ7-2においてシミュレーション装置1をリセットした直後であるので、トイレバロメータ71及び空腹バロメータ72共にデータは0であるため、ROM6の表情データ格納エリア61から図3に示す表情データが読出され、液晶モニタ2に表示される(ステップ8-1)。タイマ8により時間が経過すると共に、トイレバロメータ71と空腹バロメータ72は順次インクリメントされて行き(ステップ8-2)、その都度、CPU1はその値を参照する(ステップ8-3)。そして、所定時間が経過し、例えば、トイレバロメータ71が値Tに到達したとする(ステップ8-4)。この場合、液晶モニタ2に表示される生物の表情が切り替わり、CPU4の制御のもと、表情データ格納エリア61から図4に示す表情データが読出され、液晶モニタ2に表示される(ステップ8-5)。

この時、ユーザが操作部3により、トイレに行かせる旨の操作を行えば(ステップ8-6)、トイレバロメータ71の値はリセットされ(ステップ8-7)、液晶モニタ2に表示される生物の表情は図3に示すものに切り替わる(ステップ8-1)。

【0014】

【効果】以上説明したように、生物を飼育または育成するシミュレーション装置において、前記シミュレーション装置を形成するハウジングと、前記生物の顔部分が表示された表示部と、前記シミュレーション装置を操作する操作部とを有し、前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化に応じて、前記操作部を操作することの特徴とするので、本発明によれば、ユーザは前記表示部に表示された前記生物の顔部分の変化を観察することができ、また、前記表示部に表示されている前記生物に愛着を抱くようになり、前記シミュレーション装置を操作していても飽きることがない。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るシミュレーション装置の外観図である。

【図2】本発明に係るシミュレーション装置の外観図である。

【図3】液晶モニタの説明図である。

【図4】液晶モニタの説明図である。

【図5】液晶モニタの説明図である。

【図6】本発明に係るシミュレーション装置のブロック図である。

【図7】本発明に係るシミュレーション装置の動作図である。

【図8】本発明に係るシミュレーション装置の動作図である。

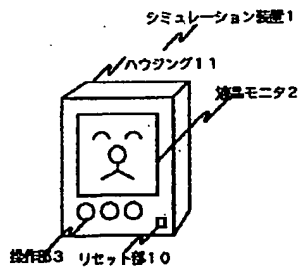
【図9】ROMの説明図である。

【図10】RAMの説明図である。

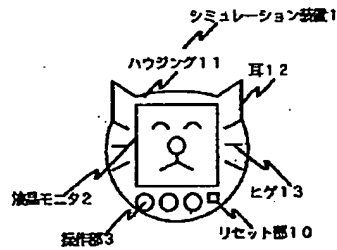
【符号の説明】

- | | |
|----|------------|
| 1 | シミュレーション装置 |
| 2 | 液晶モニタ |
| 3 | 操作部 |
| 4 | CPU |
| 5 | PPU |
| 6 | ROM |
| 7 | RAM |
| 8 | タイマ |
| 10 | リセット部 |
| 11 | ハウジング |
| 12 | 耳 |
| 13 | ヒゲ |

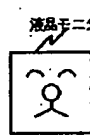
【図1】



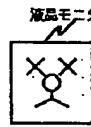
【図2】



【図3】



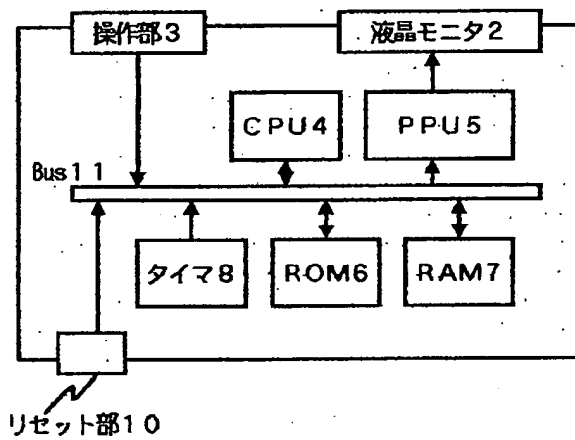
【図4】



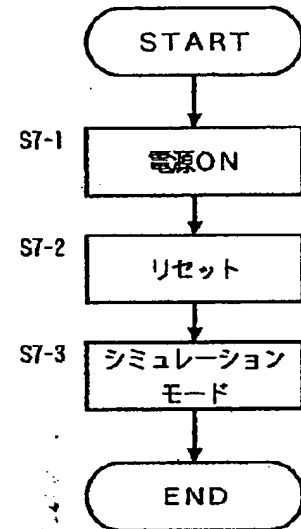
【図5】



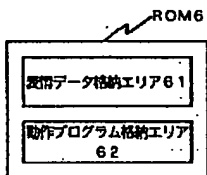
【図6】



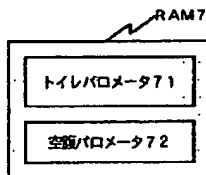
【図7】



【図9】



【図10】



【図8】

